










Un grand jeu sur les critères de richesse



Comité catholique contre la faim et pour le développement

ccfd-terresolidaire.org



Un grand jeu sur les critères de richesse



OBJECTIFS

- Comprendre qu'il existe une multitude de critères de richesse.
- Comprendre le lien entre critères de richesse et modèle de développement.

DURÉE

Entre 1 heure et 2 heures. Des modularités sont possibles.

PARTICIPANTS

De 16 à 40 joueurs. Jeu adaptable pour tout âge et inter-générationnel.

PRÉPARATION

L'animateur réunit le plus possible de matériel de récupération pour la construction des mondes. Plus il y aura de matériel, plus la créativité des jeunes pourra être favorisée.

Liste non exhaustive de matériel : feuilles de papier de différentes couleurs, crayons, feutres, peinture, carton, rouleaux de papier toilette vides, bouteilles plastiques, pinces à linge, bâtonnets, colle, agrafeuse, ciseaux...

L'animateur prépare 4 plateaux de jeu vierges :

S'il y a de 4 à 6 joueurs par équipe, une page de paper-board suffit, au-delà on pourra utiliser des nappes en papier blanches que l'on découpera de la longueur souhaitée. Ces feuilles vierges peuvent être cartonnées pour plus de rigidité du support.

Il est nécessaire de prévoir des espaces séparés pour les 4 équipes afin qu'elles ne puissent pas voir comment évolue le monde des autres équipes.

L'animateur installe pour chaque équipe le plateau de jeu vierge, le matériel à disposition *(qui peut être centralisé, c'est au choix de l'animateur)* et la fiche équipe.

DÉROULEMENT

L'animateur lance le jeu. Il forme 4 équipes.

Il explique que chaque équipe va se voir confier <u>la responsabilité d'une population</u>. Les joueurs vont devoir construire un "monde" en trois dimensions pour satisfaire les besoins de la population qui leur est confiée.

Il précise ensuite <u>l'enjeu</u> de la partie, attention à être très précis dans la formulation : *"Nous choisirons à la fin du jeu **le meilleur des mondes**".*

Il conduit chaque équipe vers son plateau de jeu et sa fiche équipe.

1RE PHASE

- Les équipes prennent connaissance de leur fiche : elles ont 5 mn pour lire la fiche, en discuter, imaginer la façon dont vit la population dont elles ont la responsabilité, répondre aux questions de la fiche...
- Au bout de ce temps d'appropriation de la fiche équipe, l'animateur donne les instructions : matériel disponible, temps imparti, créativité et liberté totale ! Les équipes ont alors entre 30 mn (minimum !) et 1 heure pour construire le monde qui saura satisfaire la population dont elles ont la responsabilité.

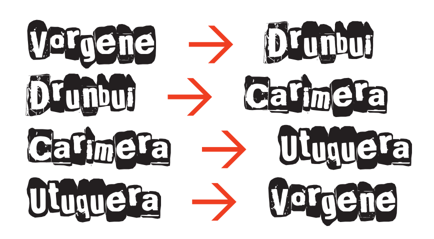
Il n'y a aucune règle pour cette phase si ce n'est qu'il ne faut pas que les équipes se rencontrent. L'animateur laisse entièrement libre cours à la créativité des équipes dont la seule ligne directrice est dictée par leur fiche. Il peut aider à susciter la créativité dans les équipes qui ont plus de mal.

Si le jeu se déroule en plein air, les joueurs ont bien évidemment le droit d'utiliser les ressources à disposition : branches, herbe, cailloux...

2E PHASE

Les équipes reçoivent une invitation de la part d'un monde voisin. Il est proposé qu'un, deux ou trois joueurs *(en fonction du nombre de joueurs par équipe)* aillent visiter le monde voisin. En guise de remerciement, l'équipe se munira d'un "cadeau", représenté par un élément de richesse issu de son monde. Les équipes ont environ 5 mn pour choisir les ambassadeurs et trouver/fabriquer le cadeau.

Au signal des animateurs, les ambassadeurs se rendent dans les mondes voisins *(suivre l'ordre donné)*. Pour se rendre dans leur communauté d'accueil, les invités doivent suivre un parcours avec un bandeau sur les yeux. Ils sont guidés par un animateur. Ce parcours (sans embûches) doit durer de 30 secondes à une minute, il a pour but de marquer le changement de contexte et de désorienter légèrement les ambassadeurs.



La rencontre dure 10 mn précisément.

L'équipe d'accueil présente son monde aux ambassadeurs.

Les ambassadeurs offrent le ou les cadeaux.

Ensemble on essaie d'installer le cadeau dans le nouveau monde pour que chacun s'y retrouve.

Les ambassadeurs rentrent chez eux pour partager leurs impressions.

Les + animation

- Les règles de ce jeu peuvent s'inscrire très facilement dans les codes d'un imaginaire emprunté à la culture populaire par exemple : science-fiction, super-héros, univers des jeux vidéos, figures mythiques de la communication publicitaire. Veiller à sortir de cet imaginaire au moment du débriefing.
- Pour de grands groupes, on peut doubler ou tripler le nombre de joueurs dans les équipes sans perturber les mécanismes de jeu. Il est possible de prévoir de très grandes réalisations créatives.

3E PHASE

Relecture des échanges

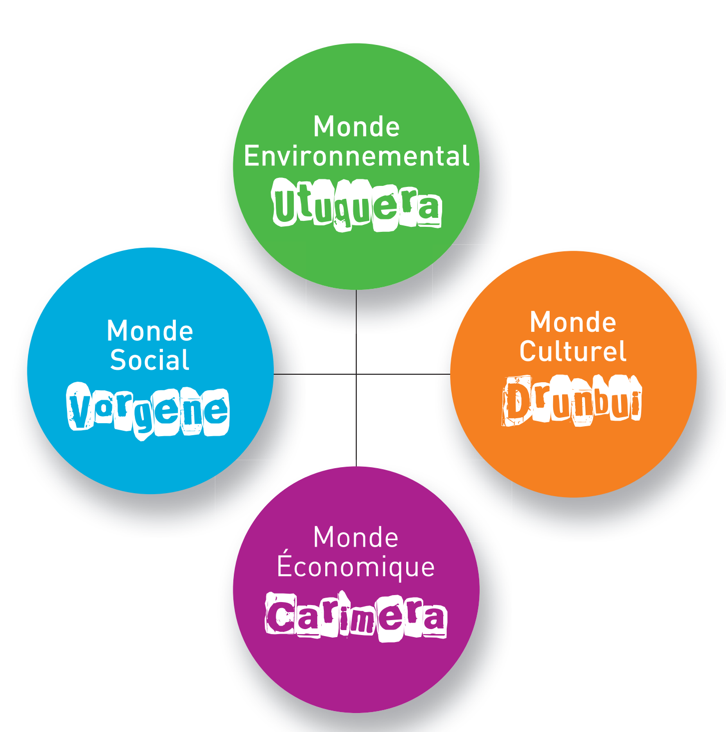
Les équipes discutent de la rencontre qui vient d'avoir lieu : sentiment, impression sur le monde et sur la richesse de "l'autre".

4E PHASE

Débriefing en plénière

Chaque équipe rapporte son monde et le présente aux autres sans préciser les objectifs de départ *(autant que possible)*.

L'animateur dispose ensuite les 4 mondes de façon à former deux axes. Pour faciliter le placement des joueurs, il pourra représenter les axes avec un ruban de délimitation (type rubalise), si besoin :



L'animateur va ensuite proposer à chaque joueur de répondre personnellement aux questions qu'il va poser. Pour répondre aux différentes questions, les joueurs iront se placer dans l'un des 4 espaces monde en fonction de leurs perceptions et inflexions personnelles.

Une fois que les joueurs se sont placés, l'animateur peut demander à l'un ou l'autre, pourquoi il a fait ce choix-là.

Proposition de questions à poser aux joueurs

- Où me placerais-je si je voulais faire le plus de **rencontres** ?
- Où me placerais-je si je voulais vivre **au plus près de la nature ?**
- Où me placerais-je si je voulais **gagner le plus d'argent ?**
- Où me placerais-je si **je voulais m'amuser le plus ?**
- Où placeriez-vous **la France ?**
- Où placeriez-vous **l'Afrique du Sud ?**
- Où me placerais-je pour avoir **le plus de richesses ?**
- Dans quel monde je souhaiterais **vivre personnellement ?**
- Où placerais-je **le "monde idéal" ?**
- Où serais-je **le plus heureux ?**

Cette phase peut être étoffée en imaginant d'autres questions qui restent dans le schéma interrogatif proposé [où serais-je si... ?]

FIN DU JEU

L'animateur peut continuer la discussion autour de la notion de "richesse", il peut proposer pour laisser une trace de l'animation, de construire un panneau avec tous les joueurs pour définir "une société riche". Les joueurs peuvent écrire une charte, des mots, faire des dessins...

Modularité possible

- On supprime la phase "Ambassadeurs". À l'issue de la phase créative, on enchaîne tout de suite sur la présentation des mondes et le débriefing.

Chers amis,

Nous, habitants d ______________________

invitons deux ambassadeurs de votre monde à venir découvrir le nôtre et sa population.

Nous apprécierons de vous faire partager nos richesses et nous serions très heureux de connaître les vôtres. Aussi, nous demandons que vos ambassadeurs se munissent d'un élément représentant la richesse de votre monde.

À très bientôt,

Le peuple d ______________________

ET APRÈS LE JEU ?

Après, les joueurs auront peut-être envie de s'engager, de passer à l'action. Le *Dossier Éducateurs* du CCFD-Terre Solidaire, publié en 2009 sous le titre "Le partage des richesses financières" fournit des pistes dans cette direction. Disponible dans les délégations du CCFD-Terre Solidaire. Coordonnées sur **ccfd.terresolidaire.org**

OURS

Conception du jeu : Antony Moine.
Avec l'engagement bénévole de Florence Arnaud, Élise Bancon, Violaine Gaudin, Isabelle Idrac, Elsa Marko, Marc Pourroy. Grand merci à eux.
Directeur de la publication : Philippe Guérif
Coordination projet : Jean-Frédéric Cambianica
Responsable des productions : Emmanuel Cauchois
Secrétaire d'édition : Kouté Gnoyéré
Graphisme : CMaddens
Réf. : 5112209

CCFD-Terre Solidaire.
4, rue Jean Lantier-75001 Paris. ccfd-terresolidaire.org

LES FICHES MONDE DES 4 ÉQUIPES



Vous êtes les grands architectes de CARIMERA. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de construire un monde pour le bonheur de la population CARIMERA.

La vie des habitants de CARIMERA est trépidante, vous courez du matin au soir et du soir au matin : rendez-vous professionnels, visioconférence, réunions, fabrication d'objets en tout genre, lancement de votre dernière campagne de pub, recherche, innovation, shopping... Ce qui compte pour les habitants de CARIMERA c'est produire, consommer, investir ! Le samedi est sacré, c'est le jour du "supermarché", tous les habitants s'y retrouvent pour consommer et ne pas manquer les dernières nouveautés.

Pour les habitants de CARIMERA, être riche, c'est avoir une économie florissante : un emploi pour chacun, maîtriser le temps, fabriquer des choses en grandes quantités, vendre, acheter, consommer, échanger... bref, ne manquer de rien et surtout ne pas passer à côté des dernières technologies !

Construire un monde pour les satisfaire. Telle est votre mission !

Votre succès dépendra aussi de votre capacité à ne pas oublier les besoins incontournables de votre population, à vous de répondre à toutes ces questions :

- Comment se déplace votre population ?
- Comment se nourrit-elle ?
- Quels sont les moyens de transport à disposition ?
- Quelle est l'énergie utilisée ?
- Quels sont les loisirs ?
- Comment votre population se soigne-t-elle ?
- Comment les habitants communiquent-ils entre eux ?
- Dans quel genre d'habitation votre population vit-elle ?

À vous de jouer !

LES FICHES MONDE DES 4 ÉQUIPES



Vous êtes les grands architectes d'UTUQUERA. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de construire un monde pour le bonheur de la population d'UTUQUERA.

La vie des habitants d'UTUQUERA est calme, rythmée par les saisons et le chant des oiseaux. Après une semaine de labeur dans les champs, les manufactures ou les laboratoires, les habitants enfourchent leurs vélos pour se retrouver au plus près de leur nature bien-aimée. et consacrent leur week-end à cultiver la terre en la respectant, à étudier la nature.

Pour les habitants d'UTUQUERA, être riche c'est pouvoir produire en respectant l'environnement, connaître au mieux les bienfaits des plantes, vivre au cœur des espaces verts et promouvoir une nature riche de diversité.

Construire un monde pour les satisfaire. Telle est votre mission !

Votre succès dépendra aussi de votre capacité à ne pas oublier les besoins incontournables de votre population, à vous de répondre à toutes ces questions :

- Comment se déplace votre population ?
- Comment se nourrit-elle ?
- Quels sont les moyens de transport à disposition ?
- Quelle est l'énergie utilisée ?
- Quels sont les loisirs ?
- Comment votre population se soigne-t-elle ?
- Comment les habitants communiquent-ils entre eux ?
- Dans quel genre d'habitation votre population vit-elle ?

À vous de jouer !

LES FICHES MONDE DES 4 ÉQUIPES



Vous êtes les grands architectes de VORGENE. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de construire un monde pour le bonheur de la population VORGENE.

La vie des habitants de VORGENE est rythmée par les rencontres et les échanges : construire des projets à plusieurs, se retrouver autour de discussions animées, organiser des conseils de quartiers, assister à un spectacle avec ses amis...

Être riche à VORGENE c'est avoir beaucoup d'amis et être en contact avec beaucoup de gens ; tout passe après l'être humain, c'est lui la richesse ! Pour les habitants de VORGENE, le mercredi après-midi est sacré : c'est le temps des grandes assemblées ! Tous les habitants se retrouvent par quartier, pour dénoncer les (rares) inégalités qui persistent/pèsent dans leur société, trouver des solutions, échanger. Ces grandes rencontres se finissent toujours dans la joie : chaque semaine, des groupes animent un spectacle : des clowns, des fanfares.

Construire un monde pour les satisfaire. Telle est votre mission !

Votre succès dépendra aussi de votre capacité à ne pas oublier les besoins incontournables de votre population, à vous de répondre à toutes ces questions :

- Comment se déplace votre population ?
- Comment se nourrit-elle ?
- Quels sont les moyens de transport à disposition ?
- Quelle est l'énergie utilisée ?
- Quels sont les loisirs ?
- Comment votre population se soigne-t-elle ?
- Comment les habitants communiquent-ils entre eux ?
- Dans quel genre d'habitation votre population vit-elle ?

À vous de jouer !

LES FICHES MONDE DES 4 ÉQUIPES



Vous êtes les grands architectes de DRUNBUI. Votre mission, si vous l'acceptez, sera de construire un monde pour le bonheur de la population DRUNBUI.

La vie quotidienne des habitants de DRUNBUI est principalement rythmée par l'intensité d'activités visant à l'éclosion de l'art, l'enrichissement de la pensée, l'élévation de l'esprit.

Être riche à DRUNBUI c'est développer dès le plus jeune âge ses talents personnels dans le domaine de la musique, du chant, de la danse, du théâtre, des arts plastiques... et pouvoir les exprimer en public à l'occasion des très nombreuses fêtes organisées par la communauté. L'accès à la connaissance est essentiel pour ses habitants. Tout est fait pour encourager l'apprentissage de toutes les formes de savoirs.

La devise de DRUNBUI est : "découvre ta propre voie et partage ton expérience avec les autres".

Construire un monde pour les satisfaire. Telle est votre mission !

Votre succès dépendra aussi de votre capacité à ne pas oublier les besoins incontournables de votre population, à vous de répondre à toutes ces questions :

- Comment se déplace votre population ?
- Comment se nourrit-elle ?
- Quels sont les moyens de transport utilisés ?
- Quels sont les loisirs ?
- Comment la population se soigne-t-elle ?
- Comment les habitants communiquent-ils entre eux ?
- Dans quel genre d'habitation votre population vit-elle ?

À vous de jouer !